PsychoMEURTRE

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Avertissement

Le jeu peut être très glauque suivant le profil du serial killer. Pour public mature.

Paramètres du tueur

+ Remplissez une copie de la fiche du serial killer pour soi (rajouter l'apparence physique) et donner une fiche vierge aux joueuses. Possible de supprimer des paramètres au départ.

Création des enquêteurs

+ Les joueuses désignent un chef d'équipe : peut faire, une fois par séance, un sermon à un personnage en mode vengeance pour le refaire passer en mode justice.
+ Remplir nom, description.
+ Curseur justice / vengeance : placé sur justice au départ
+ Compétences par personnage : 3 si 3 personnages ou plus, 4 si 2, 6 si 1.
+ Remplir vie privée.
+ Les éléments de la feuille de personnage peuvent être définis en cours de route.

L'alternance des scènes

On commence par une scène intermédiaire, puis on alterne avec une scène d'enquête... jusqu'à la scène d'enquête qui permet de débloquer le dernier paramètre. On conclut avec la confrontation avec le serial killer. Les enquêteurs ne rencontrent jamais le serial killer avant cette dernière scène.

Scènes d'enquête

+ Objectif des enquêteurs : débloquer tous les paramètres durant les scènes d'enquête.
+ Les enquêteurs prennent des initiatives, les joueuses posent des questions. Suite à vos réponses, si les joueuses déduisent un paramètre, débloquez-le gratuitement. Elles peuvent conclure la scène par un jet d'enquête, afin de débloquer encore un paramètre.
+ Quand un personnage mène l'enquête, les autres peuvent mettre en scène leur mode de vie.
+ Chronométrez les scènes d'enquête (15 minutes maximum)
+ Pour raccourcir durée et difficulté : divulguez certains paramètres gratuitement durant l'enquête ou les scènes spéciales, ou supprimez-en d'autres.
+ Jet d'enquête (un seul jet pour tout le groupe) :
réussite : 1-2 sur 1d4
1-3 si un personnage passe de justice à vengeance (on enfreint alors le règlement)
réussite auto si deux personnages passent à vengeance
Si raté : comptabiliser le nombre d'échecs pour le groupe.

Scènes intermédiaires

+ Ordre de passage des joueuses pour les scènes intermédiaires : leur demander au départ et s'y tenir.
+ Première scène : scène de victime.
+ Pour les scènes suivantes, 1d4 :
  1-2 scène de figurant, 3-4 scène intime d'enquêteur

Scène de figurant

+ Relancer 1d4 : sur 1-x (x étant le nombre d'échecs), scène de victime.
Sinon, relancer le d4 :
1 victime 2 complice 3 proche 4 témoin.
+ Pendant ces scènes, la joueuse utilise le figurant pour enquêter.
+ Le tueur a TOUJOURS le dessus sur les figurants en cas de confrontation.

Scène intime d'enquêteur

+ Si l'enquêteur dont c'est le tour est en mode justice, lancer du dé :
1 trauma 2 passion 3 personne précieuse 4 personne à charge.
+ Si l'enquêteur est en mode vengeance, lancer du dé : 1-x scène de vengeance.
Sur un autre score, relancer le dé comme pour le mode justice.

Scène de vengeance

+ 1-2 soit le personnage fait un monologue pour repasser en justice
+ 3-4 soit ses magouilles sont mises à jour par les affaires internes / il est traduit en justice... tirer au dé pour savoir s'il s'en sort : 1-3 il s'en sort.
Sur un premier 4, rappel à l'ordre. Sur un deuxième, mise à pied. Sur un troisième, exclusion du FBI ou peine de prison.
+ Les autres joueuses peuvent intervenir leur personnage durant les scènes intimes.

Scène de confrontation

+ Arrivée des enquêteurs à la planque du serial killer, confrontation avec lui alors qu'il détient la victime finale.
+ Tous les enquêteurs en vengeance sont forcément là. Les autres, c'est au choix de la joueuse.
+ Le serial killer tente de se suicider, ou de tuer sa victime ou un enquêteur.
+ Les enquêteurs en vengeance doivent faire un jet pour se retenir d'abattre le criminel, réussite sur 1-2.

Scène de conclusion

Scène intime ou un sur une scène de twist laissant présager une possible suite à l'affaire.

Partie suivante

+ On garde le même positionnement en justice ou en vengeance qu'à la fin de la partie précédente. La chance du débutant est de nouveau disponible.
+ On peut recréer un nouvel enquêteur (cf. *création des enquêteurs*)

Variantes

+ Citations.
+ Tueurs multiples.
+ Le serial killer s'adresse à un enquêteur.
+ Des meurtres liés aux traumas d'un enquêteur.
+ La victime finale est un proche d'un des enquêteurs.
+ L'un des enquêteurs est la victime finale.
+ Jeu impitoyable.
+ Les figurants rencontrés durant l'enquête sont des connaissances des enquêteurs
+ Déroger aux règles.
+ Maîtres de jeu multiples.